Heraldo

Por el Mago de Arkath

Heraldo

Un elfo alza su hacha la cual se prende en un fuego verde como sus ojos, después se abalanza contra la horda de hobgoblins que lo superan en tamaño, el dice palabras en otro idioma que solo el puede entender, haciendo que el hacha que tenia en la mano arda con mas fuerza y use esta misma para derrotar a los hobgoblins.

Un humano dirige un batallón contra hordas de diablos y viendo que las armas que poseen no pueden contra los mismos, decide realizar un ritual en luna llena, convocando a un infernal del Abismo que le da la magia para vencer a las bestias que llegan de los Nueve Infiernos.

Los heraldos son peleadores marciales que consiguen un patrón sobrenatural para usar magia y maldiciones y vencer a sus enemigos.

Origen tragico

Los heraldos mayormente conocen a sus patrones por circunstancias de desventaja, podría ser que tu heraldo se encontraba defendiendo a un dragón que amenazaba el pueblo, a punto de morir una voz te susurra ofreciéndote poder y energía para vencer a la bestia que te está venciendo, entonces tu quedas marcado, tus heridas se curan y recuperas tu fuerza, levantándote y peleando con tu enemigo lanzando conjuros y usando tus armas para vencer a tu enemigo.

Aunque en ocasiones, son los propios guerreros los que buscan a los patrones, para comandar un ejército o proteger lugares usando la magia sobrenatural de sus patrones

Los Heraldos no siguen a un dios, sino las ordenes de su Patrón Sobrenatural, el cual les da poderes y les da una marca para pelear.

Marca sobrenatural

Los heraldos quedan marcados con la “Marca Sobrenatural” la cual estará conectados con ellos y le darán propiedades mágicas que podrán usar en los combates.

Las marcas sobrenaturales tendrán diversos efectos en el juego.

El camino de un Heraldo

Los heraldos son un punto medio de un paladín y un brujo, ya que estos poseen un patrón sobrenatural y poseen habilidades marciales, muchos heraldos no lo son por decisión sino por circunstancia.

En el mundo de Alkahor existen pocas organizaciones que realmente instruyan guerreros para convertirlos en heraldos, entre estas pocas organizaciones esta el Ejercito Dragon, el cual instruye a los mejores soldados para volverse heraldos de dragones sobrenaturales, o transformando soldados para convertirlos en Templarios de Drafhir.

Heraldos y paladines

Aunque se parecen, son bastantes diferentes en ideales, habilidades y orígenes, los paladines son soldados devotos que se relacionan con un dios bueno o neutral (esto en el mundo de Alkahor), generalmente, los paladines intentaran hacer el bien o caos que lleve al bien y los heraldos son guerreros que reciben el poder de un patrón sobrenatural NO de un dios, por lo que los ideales de un heraldo no están fijos a la legalidad.

Creando un Heraldo

Cuando creas un Heraldo, piensa en tu patrón y tus obligaciones del pacto ¿Qué te llevo a hacer el pacto, y como contactaste con tu patrón? ¿Te sentiste atraído a convocar a un patrón o un patrón te busco a ti?

Puede ser que tu personaje se encontraba en desventaja en un combate y un ser sobrenatural lo contacto para volverlo su heraldo, o tal vez tu personaje en busca de más poder, leyó grimorios antiguos para invocar una deidad que le proporcionase poder.

adipar noicaerC

Para crear un heraldo rápidamente siguiendo estos pasos. Primero, asigna tu puntuación mas alta a Fuerza, seguida de Carisma. Segundo, escoge el trasfondo de Soldado.

esalc ed sogsaR

Como Heraldo recibes los siguientes atributos:

eploG ed sotnuP

Dado de Golpe: 1d10 por nivel de Heraldo.

Puntos de Dado de Golpe al Primer Nivel: 10 + tu Modificador de Constitución

Puntos de Golpe a Niveles Superiores: 1d10 (o 8) + tu modificador de Constitución por cada nivel de heraldo después del primero.

Nvl	Bon. De Competencia	Rasgos	Castigo Maléfico	Manifestaciones de Arcanem Conocidas	Puntos de Arcanem	Conjuros Conocidos
1	+2	Estilo de Combate, Patrón Sobrenatural	1d4	---	---	2
2	+2	Canalizar Arcanem	1d4	4	2	3
3	+2	Marcas Sobrenaturales	1d4	5	3	4
4	+2	Mejora de Característica	1d4	6	4	5
5	+3	Ataque Adicional, Castigo Maléfico	1d6	7	5	6
6	+3	Rasgo de Patrón Sobrenatural, Ladrón Sobrenatural	1d6	8	6	7
7	+3	Cazador Sobrenatural	1d6	9	7	8
8	+3	Mejora de Característica	1d6	10	8	9
9	+4	Hoja Sobrenatural	1d6	11	9	10
10	+4	Rasgo de Patrón Sobrenatural	1d8	12	10	10
11	+4	Domador de Bestias, Protección Sobrenatural	1d8	13	11	10
12	+4	Rasgo de Patrón Sobrenatural, Mejora de Carácterística.	1d8	14	12	11
13	+5	–	1d8	15	13	11
14	+5	Mejora de Característica	1d8	16	14	11
15	+5	Rasgo de Patrón Sobrenatural	1d8	17	15	12
16	+5	Mejora de Característica	1d8	18	16	12
17	+6	–	1d8	19	17	12
18	+6	–	1d10	20	18	13
19	+6	Mejora de Característica	1d10	21	19	13
20	+6	Archiheraldo	1d10	22	20	13

Competencias

Armaduras: Todas las armaduras y escudos
Armas: Armas simples y marciales.
Herramientas: Ninguna.
Tiradas de Salvación: Sabiduría, Carisma.
Habilidades: Escoge dos entre: Conocimiento Arcano, Engañar, Historia, Intimidación, Investigación, Naturaleza y Religión.

Equipo

Comienzas con el siguiente equipo, además del otorgado por tu trasfondo:

-Un arma marcial y un escudo o dos armas marciales.
-Cinco jabalinas o cualquier arma cuerpo a cuerpo simple.
-Un equipo de erudito o un equipo de explorador.
-Cota de mallas y un símbolo de tu patrón.
Puedes renunciar el equipo inicial, asi como a los objetos que ofrece tu trasfondo, y comenzar con 5d4 x 10Po para comprar equipo.

Estilos de combate

Rasgo de Nivel 1 del Heraldo

Adoptas un estilo de combate concreto como tu especialidad. Elije una de las siguientes opciones que aparecen a continuación. No puedes elegir el mismo Estilo de Combate mas de una vez, incluso aunque luego puedas elegir de nuevo un Estilo de Combate.

Combate con armas a dos manos

Si sacas un 1 o 2 en alguno de los dados de daño de un ataque hecho con un arma cuerpo a cuerpo que empuñes con las dos manos, puedes volver a tirar el dado en cuestión. Debes usar el nuevo resultado, incluso aunque este sea un 1 o un 2. Para poder obtener este beneficio el arma debe poseer la propiedad “versátil” o “a dos manos”.

Defensa

Recibes +2 a la CA cuando llevas puesta cualquier armadura.

Duelo

Cunado empuñas una única arma cuerpo a cuerpo que solo requiera de una mano para usarse recibes un +2 a tus tiradas de daño con esa arma.

Proteccion

Cuando una criatura que puedas ver ataque a un objetivo que esté a 5 pies o menos de ti y no seas tú mismo, puedes utilizar tu reacción para dar desventaja a la tirada de ataque. Debes de estar embrazando un escudo.

Patron Sobrenatural

Rasgo de Nivel 3 del Heraldo

Has acordado un trato con un ser sobrenatural de tu elección. Todos están detallados al final de la descripción de esta clase.

Canalizar arcanem

Rasgo de Nivel 2 del Heraldo

Puedes canalizar tu Arcanem, el Arcanem es una energía mágica que corre por tus venas después de realizar el pacto, tienes cierta cantidad de puntos de Arcanem que puedes manifestar de diferentes formas

Tienes un bonificador para lanzar tu Arcanem cuando se trata de ataques o si te lo mencionan las descripciones de manifestaciones.

Bonificador de Arcanem= Bonificador de Competencia + Modificador de Carisma

En algunas ocasiones las manifestaciones te pedirán una tirada de Salvación.

CD= 8 + Bonificador de Competencia + Modificador de Carisma

Manifestaciones de Arcanem

Conoces cierta cantidad de Manifestaciones de Arcanem que puedes usar, tu patrón te enseña mas formas de manifestar tu Arcanem que se presenta en cada Patrón Sobrenatural.

Marcas sobrenaturales

Rasgo de Nivel 3 del Heraldo

Tu patrón te deja un rastro de que eres su heraldo, estas se llaman marcas sobrenaturales. Obtienes uno de los siguientes rasgos, a tu elección.

Marca de la hoja

La marca de la hoja se manifiesta en las armas que usas, esta puede ser la munición de un arma o en alguna parte de un arma marcial.

Puedes elegir cual arma marcar, es decir, si tienes varias armas, puedes elegir tu favorita para que posea la marca.

Cuando realices un critico con tu arma sumas 2d6 de daño de Fuerza.

Puedes invocar tu arma en tu mano si es que esta está en el mismo plano de existencia, la cual aparecerá en tu mano.

Marca de protección

Tu marca se manifiesta en tu armadura o escudo, creando efectos sobrenaturales en estas. Eliges cuál de los dos se presentará tu marca, cada que uses un escudo o armadura, la marca pasará de tu antiguo escudo o armadura a tu nuevo escudo o armadura.

Te vuelves resistente al daño necrótico que no sea mágico.

Puedes lanzar el conjuro *Escudo*, puedes volver a usar esta acción después de un descanso largo o un descanso corto.

Escudo sobrenatural: Tu escudo ya no te aporta +2 a tu armadura sino tu Bonificador de Competencia a tu armadura. También puedes gastar una acción para derribar a un enemigo el cual tendrá que hacer una CD de Fuerza de 8 + Bonificador de Competencia + Modificador de Carisma, si falla la tirada queda derribada y recibe 1d6 + Bonificador de Competencia de daño Necrótico, si la supera solo recibe el daño indicado.

Esto solo es posible si has elegido escudos como poseedor de Marca Sobrenatural.

Armadura sobrenatural: Puedes sumar tu Bonificador de competencia a tu Armadura si llevas o no llevas armadura. Te vuelves resistente a el daño de fuego, necrótico, radiante o fuerza que sea no mágico

Esto solo es posible si has elegido armaduras como poseedor de Marca Sobrenatural.

Marca del compañero

Tu patrón te conecta mágicamente con un compañero que puedes usar en el campo de batalla.

Aprendes el conjuro *Encontrar familiar* y puedes lanzarlo como ritual.

Cuando lo lances, escoge entre una de las formas habituales para un familiar o una de las siguientes formas especiales: diablillo, duende, pseudodragón o quasit.

Marca del cazador

La marca se pone en tus ojos, que no se ve en la luz del sol, pero en lugares con mucha o poca oscuridad se muestra en tus pupilas, te vuelves un peleador que fija un objetivo y acaba con él.

Puedes fijar un objetivo con el cual todas tus tiradas de ataque tendrán ventaja, si es que por alguna razón tendrías desventaja se anula esta y las tiradas de ataque se vuelven normales. Esto solo lo puedes hacer un número igual a tu Bonificador de Competencia, recuperas todos los usos después de un descanso largo.

Puedes sumar 1d4 de daño necrótico a una tirada de daño contra un enemigo que fijes. Esto puedes hacerlo un número igual a tu Bonificador de Competencia, recuperas todos los usos después de un descanso largo.

Marca del puño

La marca del puño vuelve a sus portadores mejores peleadores cuerpo a cuerpo, permitiendo cargar sus golpes simples con energía del Arcanem, sin gastar puntos de Arcanem, solo podras realizar el daño base sin gastar puntos de Arcanem.

En tu puño o arma, manifiestas el "Castigo Maléfico" sin gastar un punto de Arcanem, si quieres superar el daño natural que tiene, tendrás que gastar un punto de Arcanem como se menciona en "Daño extra"

Esta habilidad se puede usar un número igual a tu Bonificador de Competencia, cuando superes este número tendrás que usar tus puntos de Arcanem para realizar ataques con Castigo Maléfico y recuperas todos los usos después de un Descanso Largo.

Marca del prisionero

Tu pacto te condeno y te obliga a cargar cadenas que rodean tu cuerpo y que parecen estar incrustadas con tu piel, estas cadenas no te provocan dolor.

Puedes unir un arma marcial cuerpo a cuerpo que no sea a dos manos, esta arma se volverá arrojadiza con un alcance de 30 pies de tu ubicación, cuando la lances el arma volverá a ti gracias a tu cadena.

Puedes intentar apresar a un enemigo usando tu cadena, el enemigo tendrá que hacer una CD de Fuerza igual a 10 + Modificador de Fuerza + Bonificador de Competencia, si lo capturas el enemigo recibe 1d4 de daño de fuego.

Mejora de caracteristica

Rasgo de Nivel 4, 8, 12, 14, 16 y 19 del Heraldo

Podras escoger una puntuación de característica y aumentarla entre 2 o dos puntuaciones de característica y aumentarlas en 1 cada una. Como es habitual, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20.

Ataque adicional

Rasgo de Nivel 5 del Heraldo

Cuando lleves a cabo la acción de Atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

Castigo malefico

Rasgo de Nivel 5 del Heraldo

Tus golpes poseen magia del Arcanem nata, que sin ser la marca del puño canalizas en menor medida un tipo de castigo sobrenatural sobre tus enemigos, conoces la Manifestación *Castigo Maléfico*.

Ahora solo te cuesta la mitad de los puntos de Arcanem ejecutar un Castigo Maléfico, es decir, cada dado que agregues a tu castigo Maléfico te cuesta la mitad de puntos de Arcanem.

Daño del puño (solo para marca del puño): Sumas 1d4 extra al daño total del castigo Maléfico

Ladron de almas

Rasgo de Nivel 6 del Heraldo

Poses un látigo o cadena que te sirve para robar el alma de tus enemigos, gastas un punto de Arcanem y lanzas 2d6 de daño necrótico a tu

objetivo, el daño que realices lo podras usar para curarte o usarlo como puntos de golpe temporales.
No funciona con Autómatas y Muertos Vivientes.
Prisionero (solo valido para Marca del Prisionero): Puedes sumar 1d6 extra al daño necrótico y a tus puntos de golpe, en lugar de 2d6 lanzas 3d6.

Cazador sobrenatural

Rasgo de Nivel 7 del Heraldo
Fijas un objetivo que persigues para vencer, cuando lo hagas puedes hacer un ataque adicional contra el enemigo que fijes, esta fijación termina hasta que muera el enemigo o que te retires de la pelea, si el enemigo revive en el combate se finaliza la fijación.
Puedes usar esta habilidad un número igual a tu Bonificador de Competencia, recuperas estos usos después de un descanso largo.
Cazador Letal (solo valido para Marca del Cazador): Siempre que uses este rasgo realizas 1d4 de daño Necrótico o de Fuerza.

Hoja sobrenatural

Rasgo de Nivel 9 del Heraldo
Puedes invocar un arma marcial o simple cuerpo a cuerpo, que realizara 1d4 de daño necrótico o fuerza adicional al que produce el arma.
Arma Superior (solo para marca de la hoja): Siempre que ataques con tu arma del pacto tienes un ataque adicional.

Domador de bestias

Rasgo de Nivel 11 del Heraldo
Usas la Manifestación de Arcanem "Domar bestia" sin gastar puntos de Arcanem, puedes usar este rasgo una vez después de un descanso largo.
Domador experimentado (solo valido para Marca del Compañero): Puedes usar este rasgo dos veces en lugar de solo una.

Proteccion sobrenatural

Rasgo de Nivel 11 del Heraldo
Si gastas una acción adicional y un punto de Arcanem puedes sumar tu Bonificador de Competencia a tu CA, esta armadura dura durante 1 minuto.
Gran Protección Sobrenatural (solo valido para Marca de Protección): Tu rasgo dura hasta que finalice el combate, no solo 1 minuto.

Archiheraldo

Rasgo de Nivel 20 del Heraldo
Puedes rogar durante 1 minuto a tu Patrón Sobrenatural para que te conceda 10 puntos de Arcanem, si los nuevos puntos superan tus puntos máximos no se considera el excedente.
Una vez usado este rasgo tienes que esperar un descanso largo para volver a usarlo

Patrones Sobrenaturales

Los seres que sirven de patrones para los heraldos son poderosos habitantes de otros planos de existencia. No son dioses, pero su poder es prácticamente equivalente a una deidad. Cada patrón le da a sus heraldos ciertas poderes y manifestaciones de Arcanem diferentes y espera favores considerables a cambio.
Existen patrones que tienen cientos de heraldos, otros solo poseen muy pocos.

El infernal

Un infernal de los Planos Inferiores te ha elegido: un ser de fines malvados, a los que incluso tu mismo puedes pensar que son desagradables o viles. Estos seres te dejaran encargos que podrían ser desagradables para ti. Solo aquellos infernales de gran puesto querrían hacer un pacto contigo.

Manifestaciones de arcanem infernales

El infernal te enseña manifestaciones que no ocupa que aprendas.
Mirada infernal. Gastas un punto de Arcanem y realizas en tu enemigo 3d6 de daño necrótico o de fuego a una creatura que puedas ver en 30 pies.
Manos del inframundo. Gastas un punto de Arcanem y lanza el conjuro *Manos Ardientes*.
Proyectil Infernal (Necesario nvl 10). Gastas un punto de Arcanem y lanzas un proyectil que tiene un alcance de 80 pies y que realiza 3d6 de daño de Fuego.
Forma Demoniaca (Necesario nvl 15). Gastas tres puntos de Arcanem y lanzas el conjuro *Poliformar* sin usar componentes materiales y te transformas en cualquier infernal que sea de VD inferior a 19.

Viajero del laberno

Rasgo de Nivel 6 del Heraldo Infernal

Puedes lanzar el conjuro *Paso Brumoso* y todos los que se encuentran a 5 pies de ti recibe 1d4 de daño de fuego.

Reputacion infernal

Rasgo de Nivel 10 del Heraldo Infernal
Has ganado cierta reputación entre los planos inferiores, por lo que ganas los siguientes atributos:

- Tienes ventaja en tiradas relacionadas con Carisma mientras esté involucrado un Infernal.
- Cualquier creatura que sea un Infernal tiene desventaja en tiradas de ataque contra ti.

Piel infernal

Rasgo de Nivel 12 del Heraldo Infernal
Recibes resistencia a daño de fuego y necrótico que sea no mágico.

Paseo por el inframundo

Rasgo de Nivel 15 del Heraldo Infernal
Cuando impactas a una creatura la lanzas a una creatura durante 1 minuto a los Planos Inferiores. Donde momentáneamente los malvados seres que lo habitan torturan o aterrorizaran a tu objetivo, el objetivo recibe 10d10 de daño psíquico, debido al profundo impacto que le causo la experiencia, si la creatura es infernal solo recibe 4d10 de daño psíquico y puede lanzar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15.

El archielemental

Los archielementales son seres de gran poder consideradas deidades en los planos elementales, estos tienen un poder impresionante parecido al de un dios, los archielementales aveces eligen soldados que marcar e infundir magia sobre ellos.
En la jerarquía de los planos elementales se encuentran primero los archielementales (monarcas elementales, príncipes elementales y caballeros elementales) y después los genios. (en otra subclase se considera el genio como subclase).

Manifestaciones de Arcanem

El Archielemental te enseña manifestaciones de Arcanem relacionados con los elementos.
Golpe Elemental: Gastas un punto de Arcanem y realizas 1d6 de daño de fuego, (agua) acido, (aire) trueno o frio.
Piel elemental (Necesario nvl 5): Gastas dos puntos de Arcanem y te vuelves inmune a un tipo de daño que elijes (fuego, acido, trueno o frio) mientras el daño sea no mágico, en caso de que el daño sea mágico te vuelves resistente.
Armadura Elemental (Necesario nvl 5): Gastando cuatro puntos de Arcanem creas una armadura que te vuelve inmune al daño no mágico del material del que se compone tu armadura (fuego, acido, trueno o frio).
Golpe Elemental (Necesario nvl 10): Gastas dos puntos de Arcanem y realizas 4d6 de daño de fuego, acido, trueno o frio.

Escudo de los mil vientos

Rasgo de Nivel 6 del Heraldo del Archielemental
Lanzas el conjuro *Muro de viento* sin gastar componentes materiales.
Puedes lanzarlo un número igual a tu Bonificador de Competencia.

Puño de fuego

Rasgo de Nivel 10 del Heraldo del Archielemental
Usas la Manifestación *Mano de Fuego* sin gastar puntos de Arcanem.
Puedes usarlo un número igual a tu Bonificador de Competencia, si se agotan los usos puedes usarlo de nuevo, pero empezaras a gastar puntos de Arcanem.

Armadura de los elementos

Rasgo de Nivel 12 del Heraldo del Archielemental
Lanzas la manifestación *Armadura Elemental* sin gastar puntos de Arcanem.
Para volver a lanzarlo necesitas un descanso largo.

Tormenta elemental

Rasgo de Nivel 15 del Heraldo del Heraldo del Archielemental
De tus manos brotan una espesa neblina inestable que parece componerse de los cuatro elementales, esta neblina se extiende en un radio de 60 pies de ti, todas las creaturas (contando aleadas y enemigas), reciben 10d10 de daño de fuerza.

El prisionero

Tu patrón es una antigua entidad que se encuentra atrapado o encadenado por culpa de otro ser, puede ser que es algún primigenio o titan que quedó atrapado o exiliado en un plano exterior.
El prisionero tiene un espíritu de venganza que comparte con sus seguidores y que impulsa el Arcanem en sus venas.

Manifestaciones de Arcanem

El prisionero te enseña las siguientes manifestaciones.
Cadena ardiente: Gastas un punto de Arcanem y de tus manos brotan ardientes cadenas, las cadenas realizan 1d6 de daño de Fuego y puedes intentar apresar una creatura, esta tiene que superar una tirada de Salvación de Carisma de CD 10 + Bonificador de Competencia + tu Bonificador de Competencia, si falla la tirada quedara Apresado y recibirá 1d6 de daño de Fuego.
Venganza extraplanar: Gastas dos puntos de Arcanem y lanzas a una creatura durante 1 minuto a cualquier plano exterior, la creatura recibe 2d6 de daño de Fuerza cuando regresa al plano del que la lanzaste.
Esclavo Mental (Necesario Nvl 5): Gasta un punto de Arcanem y cualquier creatura a un alcance de 60 pies tendrá que hacer una tirada de Salvación de Inteligencia de CD 10 + Bonificador de Competencia + Modificador de Inteligencia, si la falla quedara hechizada.
Aprisionador de Almas (Necesario Nvl 5): Cuando utilices el rasgo “Ladrón de Almas” puedes gastar un punto de Arcanem extra para realizar 2d6 de daño Necrótico.

Mirada de la venganza

Rasgo de Nivel 6 del Heraldo del Prisionero
Miras a una creatura que este máximo 30 pies de ti, la creatura tendrá que superar una tirada de Salvación de Sabiduría de CD 10 + tu Bonificador de Competencia + Modificador de Carisma, si falla la creatura recibe 4d6 de daño Psíquico y la mitad si la supera.
Puedes usar este rasgo un número igual a tu Bonificador de Competencia.

Escudo de cadenas

Rasgo de Nivel 10 del Heraldo del Prisionero
Diversas cadenas mágicas te rodean y te defienden de ataques que te atacan, agregas +2 a tu armadura si ya gastaste un punto de Arcanem en cualquier manifestación.

Aprisionar alma

Rasgo de Nivel 15 del Heraldo del Prisionero
Elijes una creatura que este a 60 pies de ti, la creatura tiene que superar una tirada de Salvación de Carisma de CD 15 + Bonificador de Competencia + tu Modificador de Carisma, si la supera recibe 3d6 de daño Psíquico, si la falla su alama quedar atrapada en un frasco o piedra que tengas, la creatura podrá liberarse si se rompe la gema o el frasco o superando una tirada de Carisma de CD 20.
La creatura atrapada podrá ver que se encuentra atrapado en el frasco o gema pero no podrá hablar.

El archimago

Un poderoso Archimago infunde su magia arcana en ti para que realices las tareas que te indican.
Un archimago es un mago que ha alcanzado un nivel mayor de conocimiento que no cualquier mago podría alcanzar, por lo general son tiranos o protectores, puede ser que tu archimago te usa para atacar ciudades que el planea contestar o te usa para pelear en la primera línea de defensa del reino o del plano material.

Manifestaciones de Arcanem

El Archimago te enseña manifestaciones de Arcanem relacionadas con magia arcana.
Golpe Arcano: Gastas un punto de Arcanem y realizas 2d6 de daño por fuerza
Escudo mágico: Gastas un punto de Arcanem y lanzas el conjuro *Escudo*.
Ataque Mágico: Gastas un punto de Arcanem y lanzas *Proyectil Mágico*

Protector Mágico (Necesario Nvl 5): Gastas un punto de Arcanem y lanzas el conjuro *Circulo Mágico*.

Espada del mago

Rasgo de Nivel 6 del Heraldo del Archimago
Lanzas el conjuro *Espada de Mordenkainen* sin usar componentes materiales.
Puedes usar este rasgo una vez y recuperas todos los usos después de un Descanso Largo.

Viajero magico

Rasgo de Nivel 10 del Heraldo del Archimago
Lanzas el conjuro *Teletransporte,* puedes usar este rasgo una vez y recuperas este uso después de un Descanso Largo.

Contrahechizo

Rasgo de Nivel 10 del Heraldo del Archimago
Lanzas el conjuro *Contrahechizo,* puedes lanzar este conjuro un numero igual a tu Bonificador de Competencia, puedes recuperar estos usos después de un Descanso Largo.

Golpes de magia salvaje

Rasgo de Nivel 15 del Heraldo
De tu interior brota magia salvaje que ataca a los que te rodean, todas las creaturas a 30 pies de ti reciben 9d10 de daño de Fuerza.
Puedes usar este rasgo una vez y recuperarlo después de un Descanso Largo

El dragon

Un anciano dragón te infunde de su esencia mágica, lo que te da habilidades dracónicas en el campo de batalla.

Manifestaciones de Arcanem

El dragón te enseña las siguientes manifestaciones:
Arma de Aliento: Gastas un punto de Arcanem y en tus manos aparece un arma forjada de aliento, esta arma realiza 1d6 de daño extra relacionada con tu patrón dragón
Alas de dragón: Gastas un punto de Arcanem y de tu espalda brotan alas mágicas que te dan una velocidad igual a tu velocidad caminando.
Montura Wyrm (Necesario Nvl 5): Gastas cuatro puntos de Arcanem y un Wyrm llegara a tu ubicación, esta creatura funcionara como una montura y puedes usarla para que ataque después de tu turno.
Presencia dracónica (Necesario Nvl 10): Gastas un punto de Arcanem y todas las creaturas que elijas que se encuentren a 60 pies o menos de él y sean conscientes de tu presencia tienen que superar una tirada de Salvación de Sabiduría CD 15 o estarán asustadas durante 1 minuto. Cada objetivo podrá repetir la tirada de salvación al final de cada de sus turnos, librándose si tienen éxito.

Patrón dragon

Rasgo de Nivel 6 del Heraldo del Dragón
Se manifiestan la resistencia y el aliento de tu patrón en ti.
Aliento: Lanzas aliento de dragón que realiza 3d4 del daño de tu patrón. Puedes lanzar tu aliento un número igual a tu bonificador de Competencia, aunque puedes lanzarlo gastando un punto de Arcanem, el daño y la forma se especifica en la tabla.
Resistencia. Dependiendo del color de tu dragón tendrás cierta resistencia al daño no mágico.

Patrón Dragon

Dragón	Tipo de Daño (Resistencia y Aliento)	Ataque de Aliento
Amatista	Fuerza	Cono de 15 pies
Cristal	Radiante	Cono de 15 pies
Esmeralda	Psíquico	Cono de 15 pies
Zafiro	Trueno	Cono de 15 pies
Topacio	Necrótico	Cono de 15 pies
Bronce	Relámpago	Cono de 15 pies
Cobre	Acido	Cono de 15 pies
Oro	Fuego	Cono de 15 pies
Oropel	Fuego	Cono de 15 pies
Plata	Frio	Cono de 15 pies
Negro	Acido	Linea de 5 por 30 pies
Azul	Relampago	Linea de 5 por 30 pies
Verde	Veneno	Linea de 5 por 30 pies
Rojo	Fuego	Linea de 5 por 30 pies
Blanco	Frio	Linea de 5 por 30 pies

Respeto de los dragones

Rasgo de Nivel 10 del Heraldo del Dragón

La presencia de un antiguo dragón se nota en ti y los demás dragones lo saben, cualquier creatura Draconida tiene desventaja en tiradas de Ataque contra ti.

Piel de dragón

Rasgo de Nivel 12 del Heraldo del Dragón
Te vuelves resistente a otros dos tipos de daño no mágicos.

Gran forma de Dragón

Rasgo de Nivel 15 del Heraldo del Dragón
Lanzas la manifestación de Arcanem *Forma de Bestia* convertido en un dragón anciano del mismo color que tu patrón sobrenatural.
Puedes usarlo una vez y recuperas este uso después de un Descanso Largo.

Manifestaciones de Arcanem

Esta es la lista de Manifestaciones de Arcanem que puedes aprender.

Castigo Malefico

Costo: Depende (Mínimo 1)
Prerrequisitos: Ninguno
Gastas un punto de Arcanem y el castigo maléfico se manifiesta en tus ataques de Arcanem. El castigo maléfico son golpes con influencia sobrenatural que realizan 1 dado de Castigo maléfico (en la tabla de clase se muestran el dado)
El daño puede ser Necrótico, Fuerza o Radiante
Gasto extra: Por cada punto de Arcanem extra que gastes realizas 1 dado de Castigo extra a nivel 5 se agregan dos dados en lugar de uno cada vez que gastes un punto de Arcanem extra

Diversos brazos

Costo: Depende (Mínimo 2)
Prerrequisitos: Ninguno
Gastando dos puntos de Arcanem de tu espalda brota un brazo que te da un ataque adicional.
Mas brazos. Puedes gastas dos puntos mas para que salgan brazos extras, puedes llegas invocar hasta cuatro brazos extras.

Drenaje Psionico

Costo: Depende (Mínimo 2)
Prerrequisitos: Ninguno
Gastas dos puntos de Arcanem y elijes a una creatura que este a 60 pies de ti. La creatura elegida debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría, recibiendo 8d6 de daño psíquico si falla, o la mitad si tiene éxito. Ganas puntos de golpe equivalentes a la mitad del daño infligido.
Esta manifestación no tiene efecto si la Inteligencia del objetivo es inferior a 5.
Drenaje avanzado. Por cada punto de Arcanem extra que gastes sumas 2d6 al daño.

Escudo antihechizos

Costo: Depende (Mínimo 1)
Prerrequisitos: Ninguno
Gastando un punto de Arcanem una barrera de 5 pies de grosor por 30 pies de largo por 10 pies de altura, este muro absorbe el daño de hechizos que te lancen, puede absorber hasta 1d10 + Bonificador de Arcanem, cuando llega a 0 la barrera se desvanece y a cualquier creatura que estuviera a 5 pies recibe 1d6 de Fuerza.
Protección extra. Por cada punto de Arcanem extra que gastes, sumas 1d10 extra

Explosión lunar

Costo: Depende (Mínimo 2)
Prerrequisitos: Ninguno
Lanzas un orbe plateado brillante hacia un punto que puedes ver dentro del alcance, que baña el área con un destello de luz de luna. Cada criatura dentro de un radio de 20 pies debe hacer una tirada de salvación de Destreza. En una salvación fallida, el objetivo sufre 2d8 de daño radiante y 2d8 de frío, y se considera vulnerable al daño del siguiente ataque que le dañe. Con una salvación exitosa, reciben la mitad del daño y no se consideran vulnerables. Los cambiaformas que fallan esta tirada de salvación vuelven instantáneamente a su forma original.
Luna Explosiva. Cada punto de Arcanem extra que gastes te da 1d8 para cada tipo de daño

Explosion necrotica

Costo: Depende (Mínimo 3)
Prerrequisitos: Ninguno
Liberas energía nigromántica en un punto dentro de 120 pies de ti. Todas las criaturas que no sean tú en un radio de 30 pies de ese punto deben hacer una salvación contra tu CD de salvación de conjuros. En una salvación fallida, una criatura sufre 6d8 de daño necrótico. Si hay cadáveres grandes o pequeños a 30 pies del hechizo después de que las criaturas hayan recibido daño, todos los cadáveres se elevan como zombis. Controlas a los zombis durante todo el tiempo. Si un zombi recibe

daño de esta manifestación, gana puntos de golpe temporales iguales al daño recibido y, si aún no lo controlabas, ahora está bajo tu control mientras dure, ya sea grande o pequeño.

Usas las siguientes tablas para ver las estadísticas de los Zombies

Los zombis se desvanecen en polvo después de 3 horas, puedes decidir que se desvanezcan antes.

Daño mejorado. Por cada punto de Arcanem extra que gastes sumas 1d8 de daño Necrótico.

Sobrecarga arcana

Costo: Depende (Mínimo 2)
Prerrequisitos: Ninguno

Gastas dos puntos de Arcanem y un campo explosivo de energía mágica brota de su cuerpo, extendiéndose 25 pies en todas direcciones. Los objetivos atrapados en el campo deben hacer una tirada de salvación de Constitución, recibiendo 4d8 de daño de Fuerza si falla la salvación, o la mitad si tiene éxito. Además, las criaturas que fallan la tirada de salvación quedan aturdidas hasta el final de su siguiente turno.

Sobrecarga elevada. Por cada punto de Arcanem extra que gastes sumas 1d8 adicional al daño.

Tormenta sobrenatural

Costo: Depende (Mínimo 2)
Prerrequisitos: Ninguno

Invocas una furiosa tormenta de luz arcana a tu alrededor para obstaculizar a tus enemigos, esta tormenta esta a un radio de 20 pies de ti.

Cuando usas esta manifestación, puedes designar cualquier cantidad de criaturas que puedas ver para que no se vean afectadas por él. Una criatura afectada que termine su turno dentro del radio de la tormenta debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla, la criatura sufre 2d10 de daño Fuerza y queda ciega hasta el final de su siguiente turno. Si tiene éxito, la criatura sufre la mitad de daño y no queda cegada.

Tormenta potenciada. Por cada punto extra que gastes sumas 1d10 y la tormenta tiene 5 pies extra de alcance.

Alas espectrales

Costo: 1 punto de Arcanem
Prerrequisitos: Ninguno

Invocas fantasmas que se transforman en alas que te permiten volar.

Tu velocidad volando es igual a tu velocidad caminando, estas alas duran 1 minuto.

HUMANOIDE ZOMBI

No-muerto mediano, malvado neutral

Clase de armadura 5 + Bonificador de Competencia + Modificador de Arcanem
Puntos de golpe 10 (2d6 + 2)
Velocidad 15 pies

FUERZA	DEX	ESTAFA	EN T	SIO	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Tiradas de salvación Sab +0, Car -1
Inmunidad al daño veneno
Inmunidad a condiciones envenenado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 8
Idiomas entiende los idiomas que conocía en vida pero no puede hablar
Desafío 1/4 (50 PX)

Fortaleza de no-muerto. Si el daño reduce al zombi a 0 puntos de golpe, debe hacer una tirada de salvación de Constitución con una CD de 5+el daño recibido, a menos que el daño sea radiante o de un golpe crítico. Si tiene éxito, el zombi baja a 1 punto de golpe.

Comportamiento

Golpe. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño contundente.

Dragón Zombi

Gran no-muerto, mal neutral

Clase de armadura 8 + Bonificador de Competencia + Modificador de Arcanem
Puntos de golpe 20 (2d8 + 10)
Velocidad 20 pies, volar 15 pies.

FUERZA	DEX	ESTAFA	EN T	SIO	CHA
14 (+2)	3 (-4)	16 (+3)	8 (-1)	6 (-2)	6 (-2)

Tiradas de salvación Sab +0, Car +0
Resistencias al daño fuego
Inmunidad al daño veneno
Inmunidad a condiciones envenenado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 8
Idiomas entiende los idiomas que conocía en vida pero no puede hablar
Desafío 1/4 (50 PX)

Fortaleza de no-muerto. Si el daño reduce al zombi a 0 puntos de golpe, debe hacer una tirada de salvación de Constitución con una CD de 5+el daño recibido, a menos que el daño sea radiante o de un golpe crítico. Si tiene éxito, el zombi baja a 1 punto de golpe.

Comportamiento

Golpe. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño contundente.

Arma de Aliento (Recarga ???). El Zombie Dragon exhala 5-6 en un cono de 30 pies-pie. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 12, recibiendo 16 (3d10) 25 de daño si falla la salvación, o la mitad de daño si tiene éxito.

Armadura de Espectros

Costo: 1 punto de Arcanem

Prerrequisitos: Ninguno
Invocas antiguos espectros que se arremolinan sobre tus túnicas. Mientras dure el hechizo, mientras no lleves armadura, tu CA base se convierte en 14 + tu modificador de Carisma o Sabiduría. El conjuro termina si te pones una armadura o si descartas el conjuro como una acción.
Esta armadura dura 10 minutos.

Ataque asfixiante

Costo: 1 punto de Arcanem
Prerrequisitos: Ninguno
Elijes un objetivo a 30 pies de ti, el cual tiene realizar una tirada de Salvación de Constitución, si falla lo levantas ligeramente del suelo y lo de manera mágica sin tocarlo lo asfixias, la creatura recibe 3d6 de daño contundente y queda inconsciente, si la supera solo recibe 1d6 de daño contundente.

Aura de combate

Costo: 1 punto de Arcanem
Prerrequisito: nivel 15, Marca de la Hoja
Si haces una tirada de ataque con tu arma del pacto sin desventaja y fallas un objetivo dentro del alcance del arma con una tirada de 2 o más, el objetivo recibe daño por fuerza igual a tu modificador de Carisma (mínimo 0). Sin embargo, el ataque sigue considerándose fallido y no activa ningún otro arma ni efectos de ataque.

Barrera de fuego sobrenatural

Costo: 1 punto de Arcanem
Prerrequisitos: Ninguno
Creas una gran pared de fuego negro escalofriante. Elija un espacio dentro de los 30 pies, y desde allí cree una pared de fuego negro de cinco pies de profundidad y alto que se extienda 15 pies y pueda girar en cualquier incremento de 5 pies. El muro inflige 3d6 de daño por frío a cualquier criatura que comience su turno en el área o que ingrese al área por primera vez en este turno. Si una criatura está en un espacio donde se está creando fuego negro, puede hacer una salvación de Destreza para moverse a una casilla adyacente para evitar daño.
Este muro dura 1 minuto.

Cadenas de hielo

Costo: 1 punto de Arcanem
Prerrequisitos: Marca del Prisionero
Creas cadenas de hielo que se condensan alrededor de una criatura e intentas sujetarla al suelo. El objetivo realiza una tirada de salvación de Destreza. Si falla, queda inmovilizado durante un número de minutos igual a tu modificador de Carisma. Si la criatura estaba volando, cae al suelo y queda inmovilizada allí, recibiendo daño por caída según corresponda. El objetivo puede usar su acción cada turno para hacer una prueba de Fuerza contra tu CD de salvación para liberarse.

Cadena de tentaculos

Costo: 1 punto de Arcanem
Prerrequisitos: Marca del Prisionero
Tu cadena se transforma en tentáculos aberrantes, estos tentáculos funcionan como un arma que funcionan de la siguiente manera:
-Puedes sumar tu Bonificador de Competencia para usar tus tentáculos.
-Cada golpe que des con el Tentaculo realiza 1d8 de daño contundente y 1d6 de daño necrótico.
Los tentáculos duran 1 hora.

Domar bestia

Costo: Depende
Prerrequisito: Ninguno
Elijes a una creatura que sea su valor de desafio dependiendo del gasto que realices (ver en la Tabla) o menor, esta creatura tiene que realizar una tirada de Salvación de Sabiduría, si la falla será encantada durante 1 hora.
No se puede usar en No muertos y Autómatas

Puntos de Arcanem Gastado	VD
1	5
2	10
3	15
4	20

Escudo espectral

Costo: 1 punto de Arcanem
Prerrequisitos: Ninguno
Invocas una fuerza protectora menor para alejar el daño que dura 1 minuto. Obtienes una bonificación de +2 a la CA durante la duración.
Protección extra (solo para Marca de Protección). En lugar de sumar +2 sumas +3.

Espectros aullantes

Costo: 1 punto de Arcanem
Prerrequisitos: Ninguno
Liberas el poder furioso de las almas perdidas. Cada criatura en un cono de 15 pies debe hacer

una tirada de salvación de Destreza, recibiendo 3d10 de daño por fuerza si falla la salvación y la mitad si tiene éxito.

Garras etereas

Costo: 1 punto de Arcanem
Prerrequisitos: Ninguno
Mientras tus manos están vacías, creas garras de aspecto etéreo en tus nudillos que brillan con un rojo intenso. Asigne sus dos tipos de daño de garras: fuego o fuerza. Pueden ser tipos de daño iguales o diferentes (es decir, la izquierda es fuego y la derecha es fuerza O la izquierda es fuerza y la derecha es fuerza). Las garras se consideran armas cuerpo a cuerpo ligeras. El primer ataque realizado en cada turno con esta manifestación tendrá una acción estándar, mientras que el segundo ataque tendrá una acción adicional. Con un impacto, el objetivo sufre 1d6 + tu modificador de habilidad de lanzamiento de conjuros de daño elegido.
Esta manifestación dura 1 minuto.

Golpe escalofriante

Costo: 1 punto de Arcanem
Prerrequisitos: Ninguno
La primera vez que golpeas con un ataque de arma cuerpo a cuerpo durante la duración de esta manifestación, el ataque inflige 1d6 de daño adicional por frío al objetivo, y la velocidad del objetivo se reduce a la mitad durante la duración de la manifestación. El objetivo puede realizar una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos para eliminar el efecto de la manifestación. Si tiene éxito, la manifestación termina.
La manifestación dura 10 minutos.

Guardia mental

Costo: 1 punto de Arcanem
Prerrequisitos: Marca de Protección
Cuando eres el objetivo de un ataque o hechizo exitoso que inflige daño y estás a punto de recibir daño, usas tu reacción y usas tu energía psíquica para absorber el daño, hasta una cantidad de 2d6 + tu bonificador de Carisma (mínimo 1). Cualquier daño sobrante se reparte a tu HP.

Hoja de bruja

Costo: 1 punto de Arcanem
Prerrequisitos: Marca de la Hoja
Cuando atacas con tu arma del pacto, puedes usar tu modificador de Carisma, en lugar de Fuerza o Destreza, para las tiradas de ataque y daño.

Hoja siniestra

Costo: 1 punto de Arcanem
Prerrequisitos: Marca de la Hoja, Heraldo de nivel 5
Puedes elegir hacer que el dado de daño de tu arma del pacto sea un d10 (el dado de daño para las armas con la propiedad versátil se convierte en un d12 cuando se empuña con las dos manos), independientemente de su forma.
El daño nuevo solo dura 1 minuto.

Llama helada

Costo: 1 punto de Arcanem
Prerrequisitos: Ninguno
Invocas una esfera de frío fuego azul en la palma de tu mano y la arrojas a un enemigo. Realiza un ataque de hechizo a distancia contra un objetivo dentro del alcance. Con un impacto, el objetivo sufre 2d8 de daño por frío y queda envuelto en frías llamas azules. Al comienzo de cada uno de sus turnos hasta que finalice la manifestación, el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla, la criatura sufre 1d8 de daño por frío y su velocidad de movimiento se reduce en 10 pies. Si tiene éxito, el efecto termina en la criatura.
La manifestación dura 1 minuto.

Luz de cegera

Costo: 1 punto de Arcanem
Prerrequisitos: Ninguno
Creas un destello de luz incómodamente brillante. Cada criatura en una esfera de 15 pies de radio centrada en ti debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Una criatura queda cegada por la duración de una salvación fallida.
Al final de cada uno de los turnos de una criatura afectada, puede hacer una tirada de salvación de Constitución. Si tiene éxito, la manifestación termina en esa criatura.

Manto Ardiente

Costo: 1 punto de Arcanem
Prerrequisito: 5to nivel
Como acción adicional, puedes hacer que llamas etéreas envuelvan tu cuerpo durante 1 minuto. Al comienzo de cada uno de tus turnos mientras estas llamas están activas, infliges daño de fuego igual a tu modificador de Carisma (mínimo 0) a cualquier

criatura que te agarre o a cualquier criatura agarrada por ti.
Mientras estás envuelto en llamas, tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Acrobacias) pero desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

Nube pestilente

Costo: 1 punto de Arcanem
Prerrequisitos: Ninguno
Durante un minuto, cualquier creatura que este a 30 pies de ti tendrá que hacer una tirada de Salvación o estará envenenado hasta el principio de tu siguiente turno.

Proteccion menor

Costo: 1 punto de Arcanem
Prerrequisitos: Ninguno
Elijes una creatura que este a 30 pies de ti y esta recibe resistencia a alguno de estos daños: resistente, cortante o perforante.
El efecto dura 30 minutos.

Puño arcano

Costo: 1 Punto de Arcanem
Prerrequisitos: Marca del Puño
Tu puño se cubre de fuego color morado que cuando impacta realiza 1d6 de daño de Fuerza a tus objetivos.
Este puño dura 1 minuto, mientras dure cualquier golpe que hagas cuerpo a cuerpo sin armas realizara el efecto.

Rayo Directo

Costo: 1 punto de Arcanem
Prerrequisitos: Ninguno
Das un pisotón y estiras los brazos, con las palmas hacia afuera, llenando una esfera de 20 pies de radio a tu alrededor con chispas y relámpagos. Cada criatura de tu elección dentro del alcance debe hacer una tirada de salvación de Destreza, recibiendo 3d8 de daño por rayo si falla la salvación o la mitad si tiene éxito.

Redistribuir impacto

Costo: 1 punto de Arcanem
Prerrequisitos: Estar cayendo, la manifestación se realiza durante una reacción.
Cuando golpeas el suelo, transfieres la energía cinética al área circundante. No recibes daño por caída, y todos los que se encuentren a 10 pies de ti deben hacer una tirada de salvación de Constitución, o recibir la mitad del daño (redondeado hacia abajo) que habrías recibido por caer como daño de trueno.

Robo compartido

Costo: 1 punto de Arcanem
Prerrequisitos: Marca del Prisionero
Cuando realices el rasgo “Ladrón de Almas” puedes gastar 1 punto de Arcanem para que los puntos de golpe que recibas (sean temporales o normales) los reciben 3 creaturas que están a 15 pies de ti.

Vision de las penumbras

Costo: 1 punto de Arcanem
Prerrequisitos: Ninguno
Tienes visión en la oscuridad en 120 pies y si ya poses visión en la oscuridad sumas 60 pies extra a tu vista.

Armadura sobrenatural

Costo: 2 puntos de Arcanem
Prerrequisitos: Ninguno
Una energía misteriosa se transforma en tu armadura, si no posees armadura y usas esta manifestación tu CA es igual a 17, si posees armadura y usas esta manifestación sumas tu Bonificador de Competencia a tu CA. Esta armadura dura 3 horas.
Gran armadura sobrenatural (valido para Marca de Protección: Armadura). Tu CA es igual a 20

Proteccion contra el mal

Costo: 2 puntos de Arcanem
Prerrequisitos: Poseer un escudo o Armadura
Crea una barrera mágica de cubo de 30 pies. Las criaturas que tengan un alineamiento malvado no pueden atravesar esa barrera mientras dure el hechizo, sin embargo, pueden atacarla.
Cuando la barrera es atacada, debes hacer una tirada de salvación de Carisma de CD 10 o la mitad del daño recibido, la que sea mas alta.

Maestro de las bestias

Costo: 2 puntos de Arcanem
Prerrequisito: nivel 12, Marca del Compañero
Ganas un segundo familiar del mismo tipo que el que ya tienes, este familiar dura un dia completo.

Uno con el viento

Costo: 2 puntos de Arcanem
Prerrequisito: Ninguno

A menos que estés incapacitado, estás bajo el efecto del hechizo de caída de plumas.
Este efecto dura hasta tu siguiente Descanso Largo o Descanso Corto

Proyectil de flama

Costo: 2 puntos de Arcanem
Prerrequisito: Ninguno
Como acción adicional puedes lanzar el conjuro *Bola de Fuego*.

Proteccion arcana

Costo: 2 puntos de Arcanem
Prerrequisitos: Ninguno
Elijes una creatura que este a 30 pies de ti y esta recibe inmune a alguno de estos daños: contundente, cortante o perforante.
O volver resistente alguno de los siguientes daños: Fuerza, Trueno, Necrótico, Radiante, Relampago, Fuego, Psíquico, Acido, Frio o Veneno
El efecto dura 1 hora

Daño potenciado

Costo: 2 puntos de Arcanem
Prerrequisito: Ninguno
Como acción adicional todo el daño que realices en tu turno se duplica.

Hoja de las sobras

Costo: 2 puntos de Arcanem
Prerrequisitos: Marca de la Hoja, Brujo de Nivel 5
Tu espada se llena de un aura de sombras que rodea igualmente a tu brazo y te vuelve resistente al daño necrótico y realizas 1d4 de daño necrótico adicional a tus ataques con el arma.
Estos efectos duran 1 minuto.

Serenidad de la luna

Costo: 2 puntos de Arcanem
Prerrequisitos: Ninguno
Invocas la gracia serena de la luna o los rayos curativos del sol, creando una esfera de luz púrpura o luz amarilla incandescente. La esfera emite un radio de 10 pies de luz brillante y luz tenue durante 10 pies adicionales. Al comienzo de sus turnos, cada criatura no hostil dentro de la luz brillante recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 1d8 + tu modificador de habilidad para lanzar conjuros. Esta manifestación no tiene efecto sobre muertos vivientes o construcciones.
Las criaturas en la luz brillante que están disfrazadas por hechizos de ilusión como disfrazarse a sí mismos aparecen como sus verdaderas formas. Puedes designar cualquier cantidad de criaturas para que sean inmunes a este efecto.

Oracion de protección

Costo: 2 puntos de Arcanem
Prerrequisitos: Ninguno
Le pides a tu Patrón protección para 6 creaturas que estén a 30 pies.
Estas creaturas reciben +2 a su CA durante 3 horas.

Guardia del eclipse

Costo: 2 puntos de Arcanem
Prerrequisitos: Ninguno
Invocas la energía sobrenatural de un eclipse para protegerte. Durante la duración del hechizo, emites una luz brillante en un radio de 30 pies y una luz tenue en 30 pies adicionales, y tienes resistencia tanto al daño por frío como al daño necrótico. Si la luz creada por esta manifestación se superpone con un área de oscuridad creada por un conjuro de nivel 3 o inferior, el conjuro que creó la oscuridad se disipa.

Equipo arcano

Costo: 2 puntos de Arcanem
Prerrequisitos: Ninguno
Imbuyes tu Arcanem hasta seis criaturas voluntarias que estén a 30 pies de ti. Mientras dure, cada criatura que elijas inflige 2d6 de daño de Fuerza adicional cada vez que golpea con un ataque cuerpo a cuerpo.
Este efecto dura 10 minutos.
Daño adicional (solo para marca del puño). Las creaturas elegidas realizan 3d6 de daño en lugar de 2d6.

Aura de fuego arcano

Costo: 2 puntos de Arcanem
Prerrequisitos: Ninguno
Corrientes de fuego mágico brotan de ti, en un aura de 10 pies de radio. Cuando una criatura que no es hostil entra en el área del aura por primera vez en un turno o comienza su turno allí, la criatura recupera 1d6 puntos de golpe.
Cualquier creatura que no sea un Fey y sea hostil que entra en el área del aura por primera vez en un turno o comienza su turno allí, la criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o recibir 3d6 de daño de Fuerza. Si falla la salvación también debe hacer una salvación de Sabiduría, y en caso de fallar debe usar su

reacción para moverse a su velocidad de movimiento alejándose del aura.

Las construcciones no se ven afectadas por esta manifestación.

El aura dura 1 minuto.

Teletransporte de sangre

Costo: 2 puntos de Arcanem

Prerrequisitos: Ninguno

Como reacción a recibir daño, puedes teletransportarte a un espacio desocupado que puedas ver o hayas visto, hasta cuatro veces tu velocidad de movimiento lejos de tu posición original.

Ira sobrenatural

Costo: 2 Puntos de Arcanem

Prerrequisitos: Ninguno

Invocas la fuerza de la ira de tu patrón en un radio de 30 pies de ti. Cada criatura que se encuentre dentro del alcance que no seas tú debe hacer una tirada de salvación de Fuerza , recibiendo la mitad del daño con una salvación exitosa. Una criatura que falla la tirada de salvación sufre 6d6 de daño por trueno, y es lanzada hacia atrás 10 pies directamente lejos de ti y tumbada.

Llamada de los caídos

Costo: 3 puntos de Arcanem

Prerrequisitos: Ninguno

Levanta tu arma en alto mientras invocas a espíritus de guerreros del Aqueronte

Hasta que finaliza la manifestación, tu patrón envía las almas de 3 guerreros caídos que usan las estadísticas de un Caballero que se menciona en el *Manual de Monstruos*.

Controlas a estos guerreros que pelean después de ti, este efecto dura 10 minutos.

Martillo arcano

Costo: 3 puntos de Arcanem

Prerrequisitos Ninguno

Creas un martillo masivo de fuerza roja brillante en un punto que puedes ver dentro del alcance, que dura todo el tiempo.

Cuando lanzas usas esta manifestación, puedes intentar golpear a una criatura a 10 pies del martillo. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza, recibiendo 10d6 de daño contundente en una tirada de salvación fallida. Puedes usar una acción en cada uno de tus turnos para mover el martillo a un punto que puedas ver dentro del alcance y repetir este ataque contra el mismo objetivo o uno diferente.

El martillo dura 1 minuto para después desvanece en una explosión que realiza 2d6 de daño de Fuerza a las creaturas que estén alrededor

Viñedos sobrenaturales

Costo: 3 puntos de Arcanem

Prerrequisitos: Ninguno

Arrojas destellos mágicos que funcionan como semillas al suelo mientras estallan rápidamente en enredaderas gigantes y retorcidas.

Puedes realizar hasta cuatro ataques de conjuros cuerpo a cuerpo usando las enredaderas, cada uno de los cuales inflige 2d6 daños mágicos contundentes.

Estas enredaderas duran 1 minuto y luego se pudren velozmente y el viento se las lleva en polvo.

Forma de bestia

Costo: 3 puntos de Arcanem

Prerrequisitos: Ninguno

Lanzas el conjuro *Poliformar Verdadero* en ti.

Llama de brujo

Costo: 3 puntos de Arcanem

Prerrequisitos: Ninguno

Evocas una misteriosa llama morada que grita y quema el cuerpo y el alma.

Cuando usas esta manifestación, puedes elegir afectar una línea de 50 pies de largo y 10 pies de ancho, o puedes elegir avivar las llamas en el área, barriendo a través de un cono de 60 pies. Cada criatura en el área debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, la criatura sufre 5d6 de daño por fuego y 5d6 de daño psíquico, y se debilita durante 1 minuto. Una criatura debilitada puede hacer una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto sobre sí misma si tiene éxito. Con una salvación exitosa, una criatura recibe la mitad del daño y no se debilita.

La llama dura 1 minuto para después desvanecerse.

Rayo de Antimateria

Costo: 4 puntos de Arcanem

Prerrequisitos: Nivel 18 minimo

Una vez que usas esta manifestación, un rayo de energía oscura brota de tus manos y sale disparado. Tiene 500 pies de largo y 15 pies de ancho, destruye cualquier objeto inanimado

inmediatamente y causa 6d10 de daño necrótico a cualquier ser vivo en su camino.

Tormenta de Espadas

Costo: 4 puntos de Arcanem
Prerrequisitos: Nivel 20
Muchas espadas flotantes y fantasmales aparecen sobre ti, formando un tornado de hojas de 30 pies de ancho que se lanza a una criatura designada. Cualquier criatura atrapada en el radio debe hacer una tirada de salvación de Destreza o recibir 14d6 de daño cortante mágico y la mitad de daño de fuerza. En una salvación exitosa, los objetivos reciben la mitad del daño.

Caballero dragón

Costo: 4 puntos de Arcanem
Prerrequisitos: Nivel 20 y concentrarse 1 minuto.
Invocas un espíritu elemental que adopta la forma de un dragón con un nivel de desafío de 10 o inferior. Aparece en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. El dragón desaparece cuando llega a 0 puntos de golpe o cuando termina el hechizo.

El dragón es amistoso contigo y tus compañeros mientras dure. Tira iniciativa para la criatura, que tiene sus propios turnos. Obedece cualquier comando verbal que le des (no requiere ninguna acción por tu parte) que ya estaba dispuesto a hacer de todos modos, como comerse personas o quemar cosas con su arma de aliento. Cualquier otra orden requiere que realices una prueba de Carisma (engaño, intimidación o persuasión) contrapuesta a la prueba de sabiduría (perspicacia) del dragón. Si falla, te ignora y hace lo que le plazca durante esa ronda (incluso los dragones convocados son molestos por su fuerte voluntad). Si no le das ningún comando al dragón, éste actúa de acuerdo a su naturaleza en cada uno de sus turnos.

Si se rompe tu concentración, el dragón no desaparece. En cambio, pierdes el control del dragón, se vuelve hostil hacia ti y tus compañeros, y podría atacar. Un dragón descontrolado no puede ser eliminado por ti y desaparece 1 hora después de que lo invocaste.